NES-55-ESP

BAD DUDES VS. DRAGONNINJA™

OS 2

INSTRUCTION MANUAL

ocean®

Ⓣ

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

Der Präsident-ENTFÜHRT?! Aber die wirklich schlechte Nachricht kommt erst: Der Dragon Ninja ist dafür verantwortlich. Nur Du kannst den Präsidenten aus seinen Klauen befreien. Der Dragon Ninja hat einen startbereiten Helikopter, der den Präsidenten wegbringen soll. Du mußt den Start verhindern, sonst wird der Präsident nie wieder zurückkehren. Der Dragon Ninja ist auf Dich vorbereitet. Dich erwarten auch die gefährlichen Gefolgsleute des Ninja, die Samurai und die Super-Kämpfer. Dein Weg führt durch Städte und Wälder, auf den Dächern von Fernlastern und Güterzügen.

Und denke daran: Das Land zählt auf Dich!

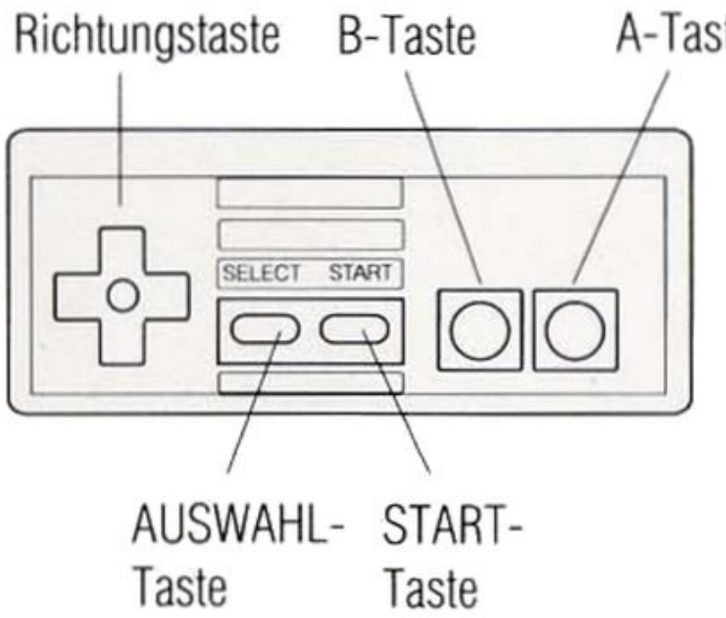
Bitte studieren Sie diese Anleitung gründlich, damit Sie Ihr neues Spiel voll nutzen können. Bewahren Sie die Anleitung zum späteren Nachschlagen gut auf.

WICHTIGE HINWEISE

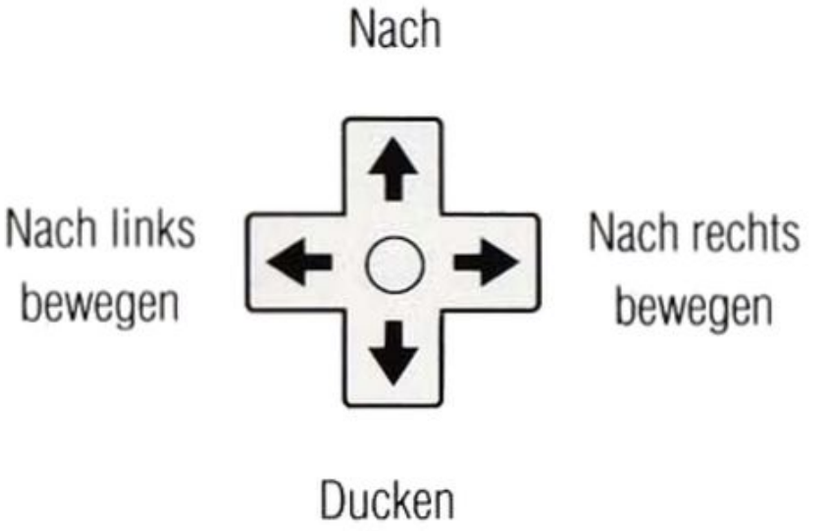
1. Schalten Sie Ihr Nintendo Entertainment System immer aus, bevor Sie die Spielkassette einstecken oder entfernen.
2. Dieses Spiel ist ein technisches Produkt. Setzen Sie es nicht extremer Wäre oder Kälte aus und vermeiden Sie starke Erschütterungen. Versuchen Sie nicht, die Kassette zu öffnen.
3. Sie sollten die Kontakte nicht berühren und sie vor Feuchtigkeit und Schmutz schützen.
4. Die Kassette nicht mit Verdünnung, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Flüssigkeiten reinigen.

STEUERUNG MIT DEM CONTROLLER

Controller 1 – Spiel für eine Person
Controller 2 – Spiel für zwei Personen



Richtungstaste



A-Taste: Treten (wenn der Gegner sehr nah ist), schlagen (wenn der Gegner weiter weg ist), oder Objekte aufnehmen. Ein Tritt oder Schlag wird in die Blickrichtung ausgeführt (links, rechts, oder nach oben).

B-Taste: Springen.

Zum Springen in die höhere Ebene, drücken Sie 'nach oben' auf der Richtungstaste und gleichzeitig die B-Taste.

Zum Springen in die tiefere Ebene, drücken Sie 'nach unten' auf der Richtungstaste und gleichzeitig die B-Taste.

SPIELABLAUF

Um Dragon Ninja zu starten:

1) Schalten Sie Ihr Nintendo Entertainment System aus, dann stecken Sie die Dragon Ninja Spielkassette in das System ein.

2) Schalten Sie das System ein. Nach einigen Hinweisen erscheint das Titelbild von Dragon Ninja.

3) Spielen Sie allein, schließen Sie den Controller an der Anschlußbuchse 1 an und drücken die Start-Taste.

Spielen Sie zu zweit, schließen Sie beide Controller an und drücken die Auswahl-Taste am Controller 1 um auf 2 PLAYER zu schalten. Dann drücken Sie die Start-Taste.

Nun erscheint eine Auswahl, in der Sie Ihre Spielfigur wählen.

4) Drücken Sie die Richtungstaste nach links, um Blade zu wählen, oder nach rechts, um Striker zu wählen.

5) Um das Spiel zu beginnen, drücken Sie die A-Taste auf dem Controller 1. Auf dem Bildschirm wird Ihnen die Lage erklärt, und warum Ihre Hilfe gebraucht wird.

6) Mit der Auswahl-Taste am Controller 1 überspringen Sie diese Informationen und starten das Spiel direkt.

Spielpause. Zum Unterbrechen des Spiels, drücken Sie auf einem der Controller die Start-Taste. Möchten Sie das Spiel fortführen, drücken Sie die Start-Taste erneut.

Weiterspielen. Das Spiel ist zu Ende, wenn Sie drei Leben verloren haben. Sie können das Spiel aber an der gleichen Stelle mit drei neuen Leben fortführen. Auf dem Bildschirm erscheinen die Optionen CONTINUE (Weiterspielen) und END (Spiel beenden).

Zum Weiterspielen:

1. Wählen Sie mit der Auswahl-Taste auf dem Controller 1 die Option CONTINUE (Weiterspielen) an.
2. Drücken Sie die Start-Taste auf dem Controller 1.

Das Spiel wird in dem zuletzt erreichten Abschnitt fortgesetzt.

Zum Beenden des Spiels:

1. Wählen Sie mit der Auswahl-Taste auf dem Controller 1 die Option END (Beenden) an.
2. Drücken Sie die Start-Taste auf dem Controller 1.

Auf dem Bildschirm erscheint GAME OVER (Spielende).

Objekte

Zum Aufnehmen eines Objektes drücken Sie die Richtungstaste nach unten und gleichzeitig die A-Taste.

Nunchuck. Gibt Ihnen mehr Kraft.

Messer. Gibt Ihnen mehr Kraft.

Energie. Füllt Ihre Energie voll auf, somit können Sie wieder 10 weitere Treffer überstehen.

Extra Zeit. Erhöht den Stand der Zeituhr am unteren Bildschirmrand.

Spike. Ihnen wird ein Treffer abgezogen, wenn Sie auf einen Spike treten. Umgehen Sie die Spikes oder treten Sie sie um.

Status

Sie überstehen zehn Treffer, bevor Sie ein Leben verlieren. Sie haben in jedem Spiel drei Leben. Die Balken im unteren, linken Teil des Bildschirms zeigen Ihnen, wieviele Treffer Sie mit diesem Leben noch ertragen. Die Zahl unter den Balken ist die Anzahl der noch verbliebenen Leben.

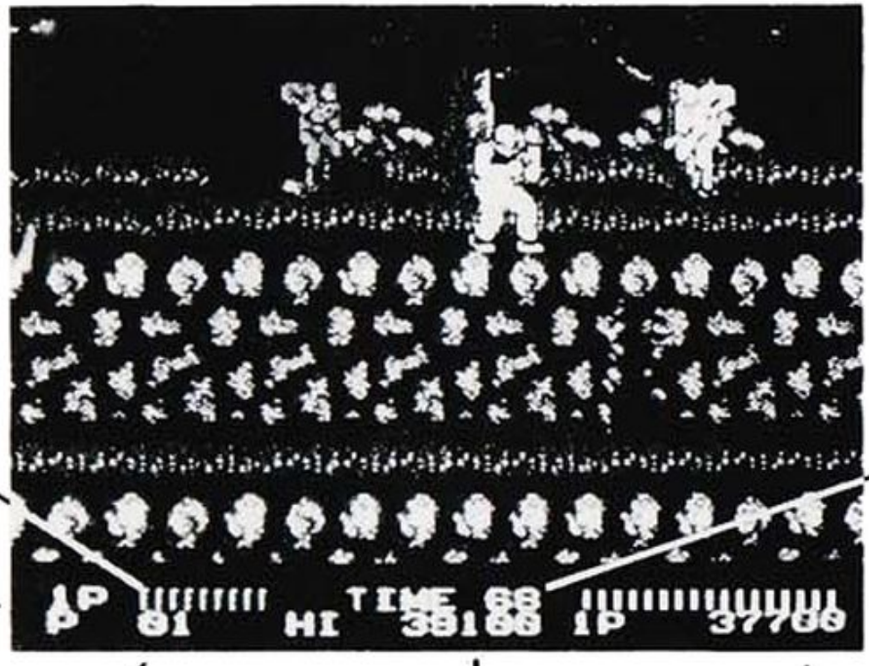
Beim Kampf gegen einen Super-Kämpfer erscheint eine zweite Reihe von Balken im unteren, rechten Teil des Bildschirms. Diese zeigen an, wieviele Treffer der Super-Kämpfer noch erträgt, bevor er besiegt ist.

Punktezählung

Blauer Ninja	100 Punkte
Weißer Ninja	200 Punkte
Ninja-Zwerg	300 Punkte
Roter Ninja	400 Punkte
Glühender Ninja	1000 Punkte
Ninja-Frau	400 Punkte
Hund	200 Punkte
Samurai	700 Punkte
Super-Kämpfer	10.000 Punkte
Abschnitt beenden	500 Punkte für jede auf der Zeituhr verbliebene Sekunde

HINWEIS: Im letzten Abschnitt bekommen Sie für jeden besiegten Super Kämpfer 3000 Punkte.

BILDSCHIRMANZEIGEN



Treffer, die der Spieler noch erträgt

Aktiver Spieler

Noch verbliebene Leben

Beste Punktzahl

Punktzahl

Zeituhr

Treffer, die der Super-Kämpfer noch erträgt

EINWEISUNG

Die Stadt

Sobald Du hinausgehst, bist Du in Gefahr. Aus allen Teilen der Stadt berichtet das FBI von Gefolgsleuten des Dragon Ninja. Aus der Datenbank des FBI kommt die Information, daß diese Kämpfer alle verschieden ausgebildet wurden. Darum kann die Angriffstaktik, die bei einer Gruppe erfolgreich war, bei der nächsten wirkungslos sein.

Du mußt sehr beweglich sein und kannst deswegen keinerlei Waffen mitnehmen. Doch achte auf Messer und Nunchucks, die eventuell auf Deinem Weg liegen. Du kannst immer nur eine Waffe bei Dir tragen. Sobald Du ein Leben verlierst, ist auch die Waffe verloren.

Außerdem geht das Gerücht um, Karnov wäre in der Stadt. Karnov ist ein ehemaliger Zirkus-Ringer und hat die einmalige Fähigkeit, aus seinem Mund Feuerbälle zu verschießen. Es ist nicht bekannt, warum er die Truppen des Dragon Ninja unterstützt. Er ist wohl der gefährlichste Gegner in der ganzen Stadt.

Der Fernlaster

Am besten kommst Du aus der Stadt, wenn Du auf einen der großen Fernlaster aufspringst. Doch Vorsicht! Die Truppen des Dragon Ninja sind in verwegenen Angriffstaktiken ausgebildet worden. Seine Ninjas werden Dich furchtlos von allen Seiten angreifen.

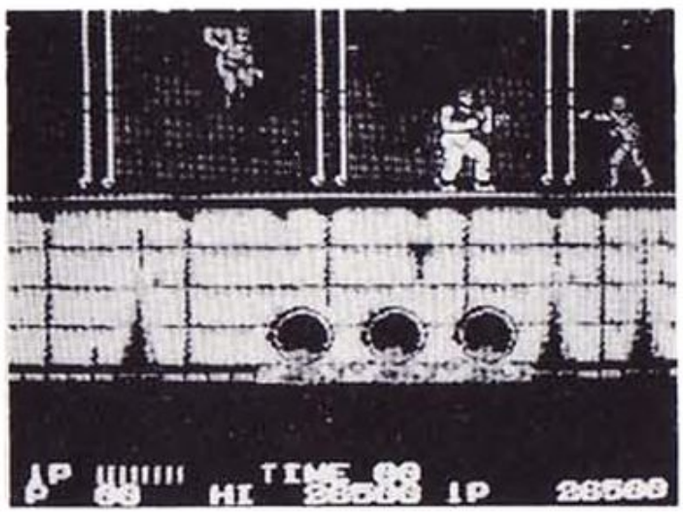
Du mußt auf dem Lastzug nach vorne durchkommen. Was immer Du auch tust, sei vorsichtig wenn Du von einem Anhänger zum nächsten und schließlich auf die Zugmaschine springst-fällst Du vom Zug herunter, wird Dir ein Treffer abgezogen und Du verlierst eine Menge Zeit. Sobald Du auf das Führerhaus springst, wird der Fahrer den Lastzug anhalten und Dich absteigen lassen.

Pass' auf-das ist ein gefährlicher Augenblick. Vielleicht liegt hier ein Super-Kämpfer des Dragon Ninja auf der Lauer.

Der Kanal

Du kommst in einen großen, tosenden Abwasserkanal. Du kannst den Weg entlang des Kanals gehen, oder den Gang darüber benutzen. Natürlich darfst Du nicht ins Wasser fallen.

Am Ende des Kanals wartet ein weiterer Super Kämpfer des Dragon Ninja auf Dich.



Der Wald

Der Kanal führt Dich in den Wald. Dort hat der Dragon Ninja ein Rudel Bluthunde freigelassen. Wenn Du geschickt genug bist, Dich auf den großen Hecken und Büschen zu bewegen, kannst Du die Hunde umgehen.

Am anderen Ende des Waldes mußt Du einen der Super Kämpfer besiegen, bevor Du weitergehen kannst.

Der Güterzug

Spring auf einen der Güterzüge auf, die auf der alten Southern & Pacific Strecke fahren. So kommst Du in die Nähe der Fabrik, wo der Dragon Ninja den Präsidenten gefangenhält. Du mußt zur Lokomotive kommen-sei vorsichtig beim Springen von einem Waggon zum anderen.

Es ist bekannt, daß einer der Super Kämpfer des Dragon Ninja die Banden kommandiert, die die Güterzüge der Southern & Pacific bewachen. Sobald Du von den Ninjas bemerkt wirst, kannst Du sicher sein-Du wirst mit ihm zu kämpfen hab, bevor der Zug sein Ziel erreicht.

Die Höhle

In die Fabrik, in der der Dragon Ninja den Präsidenten versteckt, kann man auf dem Landweg nicht eindringen. Doch es gibt ein geheimes Höhlensystem, das direkt in die Zentrale der Fabrik führt. Der Dragon Ninja hatte noch keine Zeit, diese Höhlen so abzusichern, wie er es bei dem Rest der Fabrik gemacht hat. Aber sei Dir im Klaren darüber: Die Höhlen stehen unter lückenloser Bewachung und er wird alle Kräfte mobilisieren und Dir entgegenstellen, sobald Du in der Höhle auftauchst.

Außerdem hat die Höhle eine ungewöhnliche, natürliche Abwehr: Abstürzende Stalaktiten. Diese Tropfsteine sind im Laufe der Jahrtausende durch das Herabtropfen von mineralhaltigem Wasser entstanden. Viele davon sind nur schwach an der Decke der Höhle befestigt und können ohne Warnung herabfallen.

Die Fabrik

Irgendwann erreichst Du die Fabrik. Einige der zuvor besiegten Super-Kämpfer konnten in die Fabrik zurückkehren und verstärken die Abwehr. Dein erstes Ziel in der Fabrik ist der Aufzug, der Dich in den zweiten Stock bringt. Ein Super-Kämpfer bewacht den Aufzug-Du mußt ihn besiegen, damit Du den Aufzug benutzen kannst.

Im zweiten Stock angekommen, mußt Du Dich zum Helikopter des Dragon Ninja durchschlagen. Er wird versuchen zu starten-mit dem Präsidenten an Bord-sobald Du bemerkt wirst. Du mußt auf das Fahrgestell des abhebenden Helikopters springen und mit dem Dragon Ninja kämpfen.

Dir ist auch ohne Geheimdienst-Bericht klar, daß der Dragon Ninja der gefährlichste aller bisherigen Gegner ist. Vergiß nicht-Du mußt ihn in jedem Fall besiegen, um den Präsidenten zu retten.

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

El Presidente ¡¿SECUESTRADO?! Pero lo peor es que el Dragon Ninja es el responsable y sólo tú puedes rescatar al Presidente de sus garras. El Dragon Ninja tiene un helicóptero esperando para vaporizar al Presidente de la faz de la Tierra. Si no le detienes en su huída, el Mundo no volverá a ver al Presidente jamás. El Dragon Ninja te estará esperando en guardia. Prepárate a hacer frente como mínimo a horda tras horda de secuaces ninja, samurais y super guerreros al abrirte camino a través de bosques y ciudades, viajando encima de grandes camiones de remolque y trenes de mercancías.

Y recuerda, ¡ la nación cuenta contigo !.

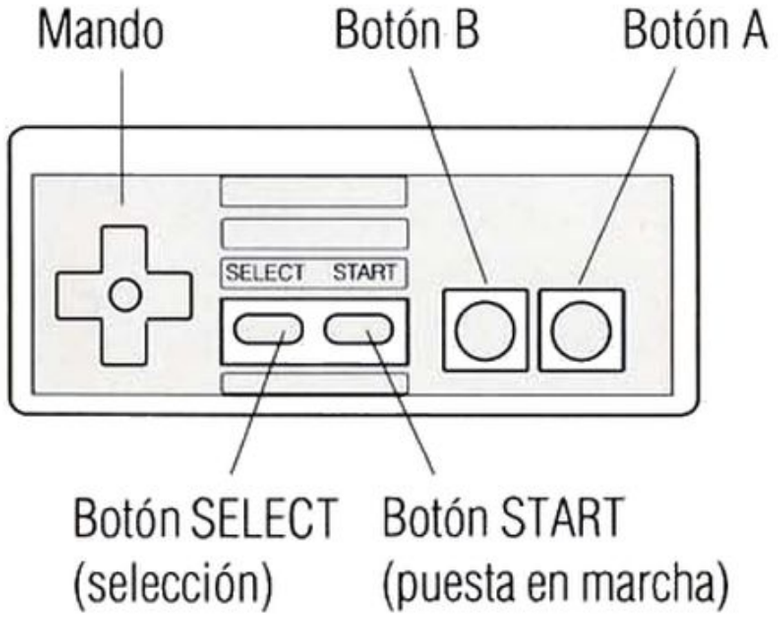
Lee este manual de instrucciones para asegurarte de que haces uso apropiado de tu nuevo juego, y conserva el manual para futuras consultas.

PRECAUCIONES

1) Desconecta tu Sistema de Ocio Nintendo siempre que vayas a insertar o extraer el paquete del Juego.
2) Este es un juego de alta precisión. No debería ser almacenado en lugares demasiado calientes o fríos. No debe recibir golpes o caídas. No trates de desmontarlo.
3) Evita el contacto así como la suciedad y humedad en los empalmes. Esto podría dañar el juego.
4) No limpiar con benzina, disolvente de pinturas, alcohol u otros disolventes.

PARTES DEL PANEL DE CONTROL E INSTRUCCIONES DE USO

Control 1 – Para un jugador
Control 2 – Para dos jugadores



Mando

Tecla A: Patada (si el enemigo está cerca), puñetazo (si está a mayor distancia), y recogida de objetos. Los puñetazos y patadas se dan en la dirección en que se está mirando (derecha, izquierda o hacia arriba).

Tecla B: Salto.

Para saltar hacia arriba, presionar "arriba" en el mando de control de movimiento y la tecla B a la vez.
Para saltar hacia abajo, presionar "abajo" en el mando de control de movimiento y la tecla B a la vez.

COMO SE JUEGA

Como iniciar el juego Dragon Ninja:

1) Asegúrate de que tu Sistema de Ocio Nintendo está apagado, introduce el paquete del juego de Dragon Ninja en el sistema.

2) Presiona la tecla de ENCENDIDO en la parte delantera del sistema. Después de unas cuantas pantallas preliminares, aparece la del título de "Dragon Ninja".

3) Si juegas solo, asegúrate de que el panel de control está conectado al enchufe 1, despues presiona la tecla START en el panel.

Si juegas con alguien, presiona la tecla de SELET del panel de control 1 para elegir 2 JUGADORES, y entonces presiona la tecla de START en el panel 1.

Aparecerá una pantalla que te permita elegir el personaje que quieras representar.

4) Presiona la flecha izquierda para elegir a "Blade" o la derecha si prefieres a "Striker".

5) Para empezar el juego presiona la tecla A en el panel de control 1. Uno de los "Dudes" aparece para comunicarte lo que ha pasado y por qué es necesaria tu ayuda.

6) Para saltarse la información y empezar a jugar inmediatamente, presiona la tecla de SELECCION en el panel de control 1.

Pausa. Para detener temporalmente el juego:

Presiona la tecla de COMIENZO en cualquiera de los dos paneles de control. Para recomenzar el juego presiona COMIENZO otra vez.

Continuación. El juego termina cuando pierdes tres vidas. Pero puedes, si así lo deseas, continuar el juego donde lo dejaste, con otras tres vidas. Aparecerá una pantalla que te ofrece dos opciones: continuar el juego o terminarlo.

Para continuar el juego:

1) Presiona la tecla de SELECCION en el panel de control 1 (si es necesario) para elegir CONTINUACION.
2) Presiona la tecla de COMIENZO en el panel 1.

El juego continúa en la etapa en que lo dejaste.

Para terminar el juego:

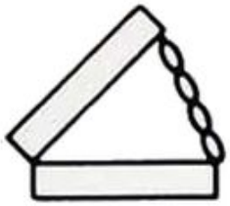
1) Presiona la tecla de SELECCION en el panel 1 (si es necesario) para elegir FIN.
2) Presiona la tecla de COMIENZO en el panel 1.

JUEGO TERMINADO aparece en la pantalla.

Objetos

Para recoger un objeto:

Presiona "abajo" en el mando de control de movimiento y la tecla A a la vez.



Nanchacos. Te proporcionan más fuerza.

Puñal. Te proporciona más fuerza.

Energía. Restaura tu energía al cien por cien, lo cual significa que puedes encajar otros diez golpes.

Tiempo extra. Añade tiempo al cronómetro que aparece al pie de la pantalla.

Púa. Recibes un golpe cada vez que te encuentras con una púa. Sáltalas o golpéalas.

Status

Cada vez que recibes diez golpes pierdes una vida, y tienes tres vidas por cada juego. Las barras en la esquina inferior izquierda de la pantalla representan cuantos golpes puedes aún recibir sin perder una vida. El número debajo de las barras son las vidas que te quedan.

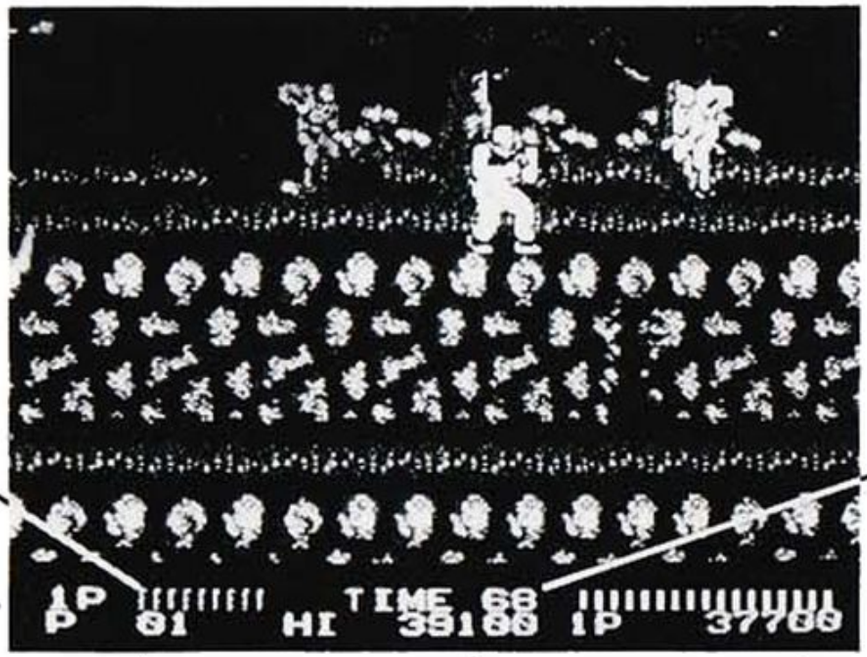
Cuando estás luchando con un superguerrero, aparece una segunda fila de barras, que representan los golpes que el superguerrero puede recibir antes de ser derrotado.

Puntuación

Ninja Azúl	100 puntos
Ninja Blanco	200 puntos
Ninja Enano	300 puntos
Ninja Rojo	400 puntos
Ninja Llameante	1000 puntos
Dama Ninja	400 puntos
Perro	200 puntos
Samurai	700 puntos
SuperGuerrero	10.000 puntos
Completar una Etapa	500 puntos por cada segundo que queda en el cronómetro

NOTA: En la última etapa recibes 3000 puntos por cada superguerrero al que derrotes.

REPRESENTACION EN LA PANTALLA



Número de golpes restantes

Actual jugador

Tiempo restante

Número de golpes que el SuperGuerrero puede encajar

Número de vidas restantes

Puntuación más alta en este juego

Puntuación actual

INSTRUCCIONES

La Ciudad

Una vez en el exterior, tu vida corre peligro. Agentes del FBI informan, desde todos los rincones de la ciudad, de la presencia de los secuaces del Dragon Ninja. La información que el FBI conserva en sus archivos sobre los guerreros, deja claro que no todos son iguales. Se entrenan en diferentes habilidades, así que no te creas que las tácticas que funcionan con un grupo, funcionan con todos.

Necesitas viajar ligero, así que no llevarás ningún arma contigo. Pero estate alerta por si encuentras puñales o nanchacos en el camino. Sólo puedes llevar un arma al tiempo, y si pierdes la vida, pierdes también el arma que llevabas.

Además corre el rumor de que Karnov está en la ciudad. Karnov es un fuerzudo que trabajaba en el circo, cuya peculiar habilidad consiste en escupir bolas de fuego. Las razones que le llevaron a formar parte de las fuerzas del Dragon Ninja no están claras. Es el adversario más difícil de derrotar en la ciudad.

El Camión de Remolque

Crees que un camión de remolque es la forma ideal de salir pitando de la ciudad, pero prepárate, porque el Dragon Ninja ha entrenado a sus tropas en las más arriesgadas técnicas de abordaje. Sus ninjas no dudarán en atacarte por todos los flancos.

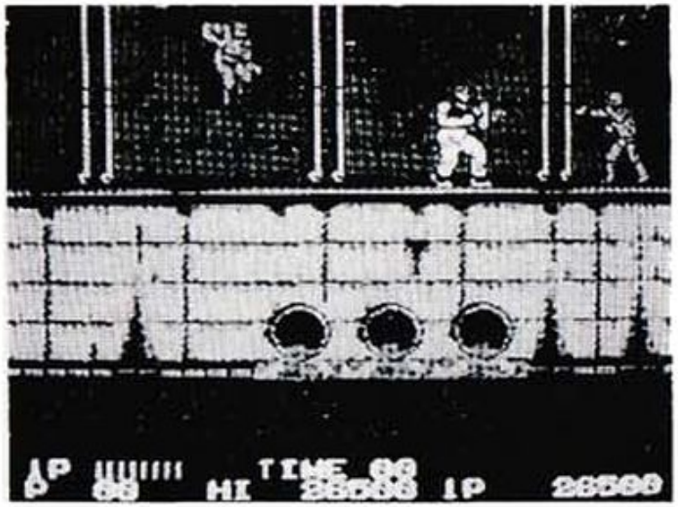
Dirígete hacia la parte delantera del camión. Hagas lo que hagas, ten cuidado al saltar de un remolque a otro o del remolque delantero a la cabina si te caes del camión, recibirás un golpe y perderás tiempo. Cuando llegues a la cabina, el conductor parará el camión para que te bajes.

Ojo este momento es peligroso. Sin duda el Dragon Ninja tendrá a uno de sus superguerreros al acecho esperándote.

La Alcantarilla

En la siguiente etapa te encontrarás en una gran, tempestuosa alcantarilla. Puedes seguir el camino por la orilla del agua, o usar la cornisa que va por encima. Ni que decir tiene que debes evitar caer al agua.

Al final de la cloaca, te encontrarás con otro de los superguerreros de Ninja.



El Bosque

La alcantarilla conduce al bosque, donde el Dragon Ninja ha dejado suelta a otra de sus manadas de perros rabiosos. Si con agilidad consigues moverte por entre los setos altos del bosque, estarás fuera de su alcance allí arriba.

Cuando llegues a la linde del bosque, no tendrás más alternativa que luchar con uno de los superguereros antes de poder seguir adelante.

El Tren de Mercancías

Sube en marcha a uno de los trenes de mercancías que hacen la vieja línea SurPacífico, el cuál te conducirá a las proximidades de la fábrica donde el Dragon Ninja retiene al Presidente. Dirígete hacia la cabeza del tren y ten cuidado al saltar de un vagón a otro.

Se sabe que uno de los superguerreros del Dragon Ninja está al mando de las hordas que vigilan constantemente los trenes de mercancías que hacen la línea SurPacífico. Una vez que los ninjas le informen de tu presencia, puedes estar seguro de que tendrás que vértelas con él antes de llegar al final de la línea.

La Cueva

La fábrica donde el Dragon Ninja retiene al Presidente es inexpugnable por tierra, pero existe una cueva secreta que conduce al mismísimo corazón de la fábrica. El Dragon Ninja no ha tenido tiempo de fortificarla de la misma manera que el resto de la fábrica, pero ten por seguro que la tiene bien vigilada y que arrojará a todas las fuerzas humanas que posee contra tí cuando penetres en ella.

La cueva posee además un extraño peligro natural estalactitas a punto de caer. Las estalactitas algo así como carámbanos de piedraformadas a lo largo de los siglos, por los minerales depositados por el lento goteo del agua al caer desde el techo. Muchas de las estalactitas están muy sueltas y pueden caer por sorpresa.

La Fábrica

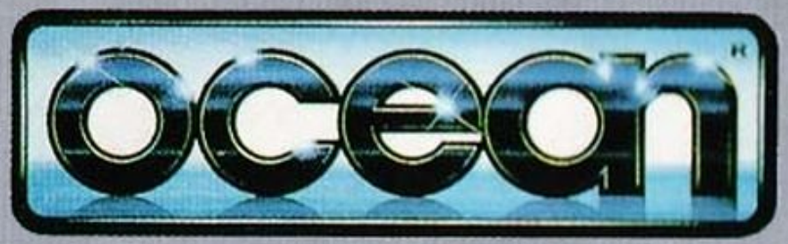
Para cuando alcances la fábrica, algunos de los superguerreros a los que venciste antes habrán tenido tiempo de regresar a la fábrica como refuerzos. Tu primer objetivo una vez en la fábrica es el ascensor, que te transportará al segundo piso. El ascensor está vigilado por uno de los superguerreros, al que tendrás que derrotar para poder usarlo.

Cuando llegues al segundo piso, dirígete hacia el helicóptero del Dragon Ninja. El, sin duda, intentará despegar con el Presidente a bordotan pronto como te sienta cerca. Puede que tengas que saltar unos metros por encima del suelo y agarrarte a los patines del helicóptero, y luchar allí con el mismísimo Dragon Ninja.

No necesitas que el Servicio Secreto te diga que el Dragon Ninja será tu mayor reto como contrincante. Prepárate para una feroz pelea. Y recuerdadebes derrotarle a toda costa para salvar al Presidente.

⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juegos; otras imàgenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.



OCEAN SOFTWARE LIMITED
6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS
TEL: 061 832 6633 FAX: 061 834 0650

TM & © DATA EAST CORPORATION 1989.
ALL RIGHTS RESERVED. MANUFACTURED
UNDER LICENSE FROM DATA EAST CORPORATION.

© 1990 OCEAN SOFTWARE LIMITED

Printed in Japan